

Конспекты занятий

Занятие № 1. Рождение, история развития шахмат.

Тема: Рождение, история развития шахмат (с презентацией).

Цели:

- познакомить с игрой, историей ее возникновения, с географической картой мира, с названиями других стран, страной возникновения шахмат – Индией, с традициями народов Индии;
- способствовать формированию элементарных представлений о других странах;
- дать первоначальное представление о шахматных фигурах;
- воспитывать у ребенка настойчивость, выдержку, волю, спокойствие, уверенность в своих силах и стойкий характер.

Ход занятия

1. Организационный момент.

2. Актуализация.

Воспитатель: Ребята, вы загадки любите отгадывать? Попробуйте отгадать мою.

Скучно было детворе

Ранним утром во дворе.

- Знаю я одну игру, — Сказал ребятам Петя. —

Где б я ни был, и везде

В нее играют дети.

В игре той есть ладья и ферзь,

Слон, конь и пешек ряд,

А возглавляет всех король —

Его хранит отряд.

Хочу задание вам дать:

Игры название угадать!

- О какой игре шла речь в стихотворении? (*Дети: О шахматах.*)

- Правильно. Скажите, а что такое шахматы? (*Ответы детей*)

3. Просмотр мультфильма «Ёжик – шахматист» из цикла «Мудрые сказки тётушки Совы».

- Давайте посмотрим мультфильм, в котором тетушка Сова расскажет о шахматах, и мы решим все споры.

- Что же такое шахматы? Просто игра? (*Дети: Это спортивная игра.*)

- Но ведь в спорте должен присутствовать элемент соревнования.

- В чем же соревнуются шахматисты? В силе? В быстроте? (*Дети: В смекалке, находчивости, в быстроте ума.....*)

- А кто из вас уже умеет играть в шахматы? А кто хотел бы научиться?

4. Происхождение шахмат.

А кто же придумал такую интересную игру? Существует множество легенд о происхождении шахмат. Вот одна из них.

Давным-давно, 2000 лет назад, в одной прекрасной стране под названием Индия жил да был один очень могучий, сильный и богатый шах Шеран-Шихран.

Было у шаха множество дворцов, крепостей и огромная армия ЧАТУРАНГА, с которой он совершал набеги на своих недругов-соседей. Вскоре всех противников он победил-покорил, потому что в его армии было сто тысяч пеших воинов, тринадцать тысяч закованных в латы боевых коней и всадников, быстрые и мощные колесницы, а самое главное – непобедимые слоны. Раньше, когда не было танков и ракет, слоны считались самым грозным в мире оружием! Никто не мог их остановить: ни человек, ни непроходимый лес, ни стена! Всё они могли преодолеть, все разрушить на пути.

И вот, когда воевать стало не с кем, заскучал великий государь. Царская охота ненадолго развеяла скуку нашего шаха. Очень скоро все слоны да бегемоты были выловлены, все страшные тигры да крокодилы на цепь посажены. Ни войны, ни охоты!

Посидел Падишах на троне да на печи неделю-другую и закричал от скуки страшным голосом: «Скучно! Подать мне сюда всех великих мудрецов да чародеев! Прибежали испуганные мудрецы:

«Что тебе надобно, царь-государь?» «Развеселите меня! Придумайте забаву царскую, чтоб не грустилось мне. Как угодите – велю золота отсыпать, сколько унесёте, а нет – мой меч – голова с плеч!» - Так раньше у царей водилось.

Опечалились мудрецы, пригорюнились и пошли думать, как грозному шаху-падишаху угодить. Дал на все думы царь лишь три дня и три ночи. Начали мудрецы лбы морщить да головы себе чесать. Время назначенное проходит, зовёт их грозный владыка к себе. «Ну что, придумали?» - спрашивает.

Один чародей достаёт кубики золотые, цепочки серебряные. Поиграл цепочками царь, побросал кубики. Не понравилось! «С глаз долой!» - закричал. Хорошо ещё, казнить не велел. Второй мудрец вынул шары изумрудные да кегли мраморные.

Покатал правитель шары, тоже не обрадовался этой «детской» забаве. Скоро все мудрецы были изгнаны, лишь один, самый известный, остался.

«Ну, а у тебя, что за игрушка?» - спрашивает грозный царь.

Достает самый старый мудрец из мешка деревянный ящичек и раскрывает его, а там – деревянные фигурки. Закричал царь, затопал ногами: «Что это такое?! Другие мне золото, бриллианты приносили, а ты что принёс!»

«Не все то золото, что блестит!» - мудрец отвечает.

Посмотрел внимательнее царь и узнал в деревянных фигурках все свое войско: и коней, и пехоту, и крепости, и своих генералов, а в одной фигуре узнал даже самого себя.

Мудрец достал шахматную доску и на одном краю выстроил армию белого короля, а напротив, на другом краю доски, черное войско. Падишах с усмешкой спрашивает: «Ты считаешь, что я, великий воин, победитель всех народов, имеющий самую могучую армию в мире, не смогу справиться с небольшим отрядом деревянных игрушек?»

Мудрец молвил: «Давай, повелитель, попробуем!» - объяснил шаху правила игры, и они начали сражение. И вскоре великий полководец увидел, что управлять небольшим отрядом шахматных фигур гораздо сложнее, чем целой армией. Так понравилась ему игра, что все дни и ночи проводил он за ней. И детей своих научил играть

А мудреца велел хорошо наградить.

Когда царь добирался до шахматного короля противника, то он по своей былой военной привычке окликал врага: «Эй, шах!» (потому что шах – это король). А когда вражеский король падал сражённый, то великий падишах с грустью говорил: «ШАХУ МАТ!» (мат означало «смерть») Сражение ведь кончалось на этом. А царь так любил воевать. В переводе на русский язык слова царя означали, что король погиб.

С тех пор игра стала называться ШАХМАТЫ.

Со временем правила игры изменялись. Теперь короля нельзя убить, потому что он - самая главная фигура, полководец, который никогда не покидает свою армию и поле боя.

5. Итог занятия.

Воспитатель: Итак, с какой игрой мы сегодня познакомились? *(Ответы детей)*

- Что мы про неё узнали? *(Ответы детей)*

- Как называются фигуры и где они сражаются? *(Ответы детей)*

- Что вам понравилось на занятии? *(Ответы детей)*

На следующем занятии мы продолжим наше знакомство с этой увлекательной игрой.

Занятие № 3. Знакомство с королями шахматного мира.

В шахматы играют уже более 125 лет. За это долгое время много раз менялись условия игры, и иногда даже ее правила. К примеру, во времена Вильгельма Стейница турниры одновременно проводились сразу в нескольких городах. Или, к примеру, самый сильный шахматист мог не согласиться принимать вызов на шахматный матч от потенциального нового чемпиона, если, по его мнению, противник еще не имеет достаточно умений и навыков, чтобы перенимать титул.

Что касается сегодняшних дней, то условия включения участников в борьбу за чемпионское звание во многом изменились. Проводятся разнообразные отборочные турниры в несколько этапов, после чего двое самых сильных игроков встречаются и соревнуются между собой. Ну а теперь рассмотрим список чемпионов мира по шахматам и короткую информацию по каждому из них о том, кто через что прошел на пути к чемпионству.



1 чемпион мира по шахматам – Вильгельм Стейниц. Место рождения – Прага. Создал принципиально новую позиционную игру в шахматы, а также внес свой личный большой вклад в развитие этой области. В. Стейниц начал играть в двенадцать лет.



2 чемпион мира по шахматам Эмануил Ласкер. Он родился в Польше. Являлся лучшим игроком во всей планете в течение целых 27-ми лет. Кроме того, он является автором многочисленных книг, посвященных шахматам.

За время своей карьеры шахматиста он не раз бросал игру на несколько лет, чтобы заниматься философской наукой и математикой. Чемпионом мира он стал по результатам матча, который проходил длительный период, где после сыгранных 19 партий победил первого чемпиона – Стейница.



3 чемпион мира по шахматам Хосе-Рауль Капабланка, родившийся на Кубе. Свое звание он завоевал, одержав победу над Эмануилом Ласкером. Научился он играть уже в четырехлетнем возрасте просто в процессе наблюдений за играми своего отца.



4 чемпион мира по шахматам Александр Алехин, Обучился правилам игры и основным ходам в возрасте семи лет благодаря матери и старшему брату. А. Алехин был величайшим мастером комбинации и считал шахматы искусством. Матч за звание мирового чемпиона Алехин выиграл у Капабланки в Буэнос-Айрес. После этого он еще два раза защищал свое звание, удерживая его до самой смерти.



познакомился с игрой в 12 лет, занимаясь по книгам. турнирах и чемпионатах

5 чемпион мира по шахматам Макс Эйве, родившийся в Амстердаме. Он обучился азам игры в возрасте 4-х лет. Профессионально начал играть с 18-ти лет. Матч на чемпионство Эйве выиграл у Алехина в 1935 году, однако уже по прошествии двух лет он снова уступил чемпионский титул Алехину.



6 чемпион мира по шахматам Михаил Ботвинник. Впервые он лет, после чего начал Многочисленные победы в СССР выдвинули юного

шахматиста в число лучших игроков страны и вскоре показали, что М. Ботвинник готов к оспариванию звания мирового чемпиона. За достижения в шахматной сфере Ботвинник был награжден многочисленными орденами.

7 чемпион мира по шахматам стал также советский шахматист *Василий Смыслов*.



Он обучился правилам игры благодаря отцу в возрасте шести лет. Смыслов 3 раза встречался с Ботвинником во время матчей за первенство мира. Звание самого сильного шахматиста планеты Смыслов получил в 1957 году, однако спустя год он уступил Ботвиннику в матче-реванше.

Смыслов являлся победителем большого количества Мировых олимпиад, командных чемпионатов Европы, а также одного чемпионата мира.

8 чемпион мира по шахматам стал *Михаил Таль*,

в Риге. Еще с самого раннего детства Таль гениальность во многом – в возрасте трех лет читать, в 5 – осуществлял умножение чисел, имел удивительную память, после первого класса перешел сразу в третий. Таких достижений в детстве Таля было много.



шахматам
который родился
проявлял
умел хорошо
трехзначных
окончания
достижений в

Играть в шахматы Михаил Таль научился в 10 лет, уже в 16-ть он становится чемпионом Латвии, в возрасте 21 года – чемпионом СССР. Таль стал самым молодым чемпионом мира, выиграв этот титул у Ботвинника. Отличительными чертами игры Таля была агрессивность и постоянная готовность рисковать, что и позволило ему достичь победы, несмотря на то, что вскоре, спустя год, он вновь проиграл.



9 чемпион мира по шахматам *Тигран Петросян*. Был рожден в Грузии. Мальчик научился играть в 11 лет, в возрасте 16 лет он становится чемпионом Грузии по шахматам. Профессионально шахматист начинает играть уже после переезда в Москву. Одержал победу над М. Ботвинником и свое чемпионское звание он удерживал в течение 6 лет. За достижения в шахматах Петросян награжден многочисленными медалями и орденами.



10 чемпион мира по шахматам *Борис Спасский*.

Обучился азам игры в возрасте 5-ти лет. В 17-ть лет он стал участником чемпионата Советского Союза и в этот же период ему было присуждено звание гроссмейстера. Таким образом, шахматист на тот момент стал самым молодым гроссмейстером за всю шахматную историю. Соревнование за первенство планеты Спасский выигрывает у Петросяна и удерживает звание десятого чемпиона в течение 3-х лет.



11 чемпион мира по шахматам *Роберт Джеймс Фишер*, считавшийся вундеркиндом и гением. Он научился играть в шестилетнем возрасте. К двенадцати годам Фишер становится чемпионом Америки, в 15 лет – международным гроссмейстером. Никто до него в таком раннем возрасте не достигал столь высоких результатов. Чемпионом мира Фишер становится, после того, как одержал победу над Б. Спасским.

12 чемпион мира по шахматам

***Анатолий Карпов*.** Шахматист научился играть, когда ему было всего 4 года. Сильным мастером стал в возрасте 15-ти лет, в возрасте 18 лет шахматист стал



чемпионом в юношеском турнире, звание гроссмейстера получил в 19. До того момента, как Карпов стал чемпионом мира по шахматам, он являлся победителем множества интернациональных соревнований. Звание 12-го чемпиона мира он получил в 1975 году. Анатолий Карпов значительно превосшел других известных в истории шахматистов по числу побед, которые были им одержаны в многочисленных международных турнирах, матчах и соревнованиях.



13 чемпион мира по шахматам известный в СССР и России шахматист Гарри Каспаров. Место рождения – Баку. В 13 лет он стал чемпионом страны в юношеском турнире (в котором участвовали 18-летние шахматисты). В 17-летнем возрасте Каспаров получает звание гроссмейстера. Противостояние 12-го и 13-го чемпионов – Карпова и Каспарова было одним из самых мощных за всю шахматную историю. В общей сложности эти два великих шахматиста провели за титул чемпиона мира целых 5 матчей. В итоге, по результатам матча шахматист победил Карпова со счетом 13:11, что



принесло ему титул 13-го чемпиона мира по шахматам.

14 чемпион мира по шахматам Владимир Крамник. Он родился в городе Туапсе. 13 чемпион мира Каспаров сам выбрал себе соперника в лице Крамника, который на тот момент был вторым в рейтингах. Их шахматный поединок состоялся в 2000 году, в результате которого Крамником была одержана победа и получен титул 14-го чемпиона. После этого, в 2004 и 2006 году он дважды отстаивал свой титул, победив Петера Леко и Веселина Топалова.



15 чемпион мира по шахматам Вишванатан Ананд – уроженец Индии, в период с 2007 по 2013 год являлся чемпионом мира по шахматам, став пятнадцатым обладателем этого титула. Играть в шахматы Ананда научила мать в возрасте шести лет, и с тех пор мальчик показывал высокие результаты в данном виде спорта. Быстро продвигаясь по лестнице шахматных достижений, Вишванатан Ананд в 2007 году завоевал титул чемпиона мира по шахматам. Турнир проходил в Мексике. В последующие года шахматист подтверждал свое звание.

шахматам **Магнус**
Завоевал титул чемпиона сразившись с пятнадцатым Вишванатаном молодой чемпион начал в отцом, а всерьез увлекся изучать специальную игрой по 2-3 часа в день. остается первым и единственным чемпионом.

16 (и на данный момент последний) чемпион мира по шахматам



Карлсен – норвежец. мира в 2013 году, чемпионом мира – Анандом. Играть в шахматы в возрасте пяти лет со своим игрой в восемь, начав литературу и заниматься Пока что Магнус Карлсен

Занятие № 5. Мурзилка рисует шахматные фигуры

Цель: познакомить с шахматными фигурами, показать отличие одних фигур от других.

Необыкновенные человечки сучали.

– Мурзилка, нарисуй что-нибудь, – попросила Дюймовочка.

– Вчера я видел удивительную игру. Хотите, нарисую фигурки, которыми в нее играли? – спросил Мурзилка.

– Рисуй, рисуй! – обрадовались человечки. Они знали, что Мурзилка умеет рисовать живые картинки.

Работал Мурзилка быстро, и вскоре человечки увидели множество причудливых светлых и темных фигурок.

Фигурки ожили, зашевелились.

Мурзилка сиял, Незнайка загадочно улыбался, а остальные необыкновенные человечки смотрели на нарисованные фигурки во все глаза.

– Кто вы такие? – строго спросила самая высокая светлая фигурка с остроконечной черной нашлепкой.

– Мы... мы... – растерялась Дюймовочка. – Мы – необыкновенные человечки. Меня зовут Дюймовочка, а это мои друзья: Мурзилка, Щелкунчик, Незнайка, Пиноккио, Чиполлино, Петрушка и Гурвинек... А кто вы?

– Мы шахматные фигуры, – хором ответили нарисованные фигурки.

– А как вас зовут? – спросила Дюймовочка.

– Я белый шахматный король, – ответила самая высокая светлая фигура.



– А я – черный шахматный король, – сказала самая высокая темная фигура с остроконечной белой нашлепкой.



Вперед выступили две высокие фигуры, очень похожие на шахматных королей, но пониже, с маленькими шариками на вершушках. У темной фигуры шарик был белый, у светлой – черный.

– Я белый шахматный ферзь, – сказала светлая фигура.



– Я черный шахматный ферзь, – сказала темная фигура.



Из-за ферзей выглянули четыре фигуры с головами лошадок: две светлые и две темные.



–

- А мы черные шахматные кони.

Мы белые шахматные кони.

Затем вперед выступили четыре фигуры, похожие на башенки: две светлые и две темные.



– Мы белые шахматные ладьи. - А мы черные шахматные ладьи.

Из-за ладей степенно вышли четыре фигуры с заостренными головками: две светлые и две темные.

– Мы белые шахматные слоны.

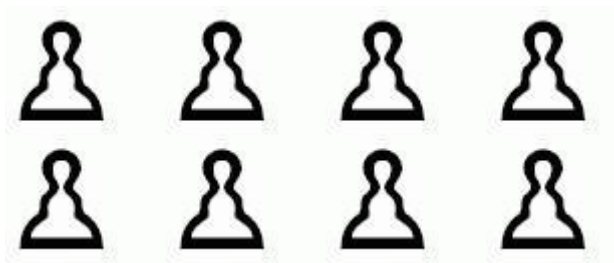


– Мы черные шахматные слоны.

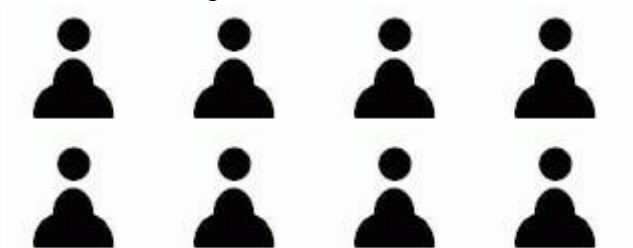


И наконец, с необыкновенными человечками познакомились самые маленькие круглоголовые фигуры: восемь светлых и восемь темных.

– Мы белые шахматные пешки.



– А мы черные шахматные пешки.



Тут Незнайка, который до сих пор молчал и улыбался, сказал:

– А я знаю, что это за игра. Это шахматы. Я очень люблю в них играть и вас научу. – А мы поможем, – обрадовались шахматные фигуры.

Дидактические игры.

«Волшебный мешочек». По очереди прячьте в непрозрачный мешочек шахматные фигуры и просите малыша на ощупь определить, какая фигура спрятана. Для большего эффекта позвольте и ребенку прятать фигуры, а сами угадывайте, какая фигура в мешочке. Иногда вы «не угадаете», и малыш с восторгом укажет на вашу ошибку. В другом варианте игры в мешочек прячутся все фигуры сразу, и ребенок на ощупь ищет определенную фигуру.

«Шахматный теремок». Сделайте из деревянной шахматной доски «теремок». Сюда, следуя сказочному сюжету, по очереди забегают шесть разных белых фигур: от пешки до короля. Король может забраться на «теремок» и уронить его, а остальные фигуры помогут «теремок» «построить» – поднять.

«Шахматный колобок». Дидактическую игру-инсценировку сказки «Колобок» можно провести так: «Дед» – король, «Баба» – ферзь, «Заяц» – пешка, «Лиса» – конь, «Волк» – слон,

«Медведь» – ладья, а Колобок – шарик или клубок. Малыш должен назвать все шахматные фигуры, от которых убегает Колобок. Но в конце сказки «Лиса» Колобка не съест – он от нее убежит.

«Шахматная репка». Посадите «репку» – клубок. Около него малыш по росту выстраивает белые или черные фигуры, поясняя: «Дедка» – это король, «Бабка» – ферзь, «Внучка» – слон, «Жучка» – конь, «Кошка» – ладья, «Мышка» – пешка.

«Большая и маленькая». Поставьте перед ребенком шесть разных шахматных фигур. Попросите выбрать самую высокую, назвать ее, отставить в сторону. Потом малыш выделит

самую высокую из оставшихся фигур и т. д.

«**Запретная фигура**». Поставьте шахматные фигуры перед ребенком в один ряд. По вашей просьбе малыш будет называть показываемые фигуры, кроме «запретной», которая выбирается заранее. Вместо названия «запретной» фигуры надо сказать «секрет». Затем поменяйтесь ролями и, называя фигуры, на которые указывает малыш, иногда «ошибайтесь».

Если ребенок не заметит вашу ошибку, сами укажите на нее.

«**Что общего?**». Возьмите две любые шахматные фигуры и спросите малыша: «Чем они похожи? Чем отличаются?» (цветом, формой).

Занятие № 6. Сказка «О храбром шахматном воине - Белой Пешке»

Цель: познакомить детей с пешкой.



В некотором царстве, в шахматном государстве жил да был великий Белый Король. И была у Короля армия. Служили в этой армии смелые офицеры, быстрые кони, грозные ладьи и ловкие пешки. И всегда рядом с королем стояла Великая Королева. Каждая пешка мечтала когда-нибудь стать такой же Великой Королевой.

Однажды Король Черного королевства вызвал Белого Короля на битву. Белый Король был благороден и смел. Он с радостью и без страха принял вызов.

Наступил решающий день. Оба короля построили свои войска. Среди белых пешек - солдат стояла в строю и пешка Е-2. Как и другие, она тоже мечтала совершить подвиг, пройти все поле битвы и стать Королевой. Пешка мечтала и представляла, как она будет помогать своему Королю и, может быть, даже спасет его.

По приказу короля Е2 первая кинулась в бой. Она сразу прыгнула на вторую линию фронта и твердо встала на Е4. Бой длился долго. Соперники были одинаково сильны. Но, главное, у Черного Короля не было такой проворной и смелой пешки. Рядом погибали другие фигуры. С обеих сторон были потери. Пешке Е2 везло. Она шла и шла вперед.

Великая Белая Королева погибла, защищая короля. Казалось, всё пропало, разгром неизбежен. Каждую минуту черные могли объявить Белому Королю мат.

Пешка напрягла все свои силы и проскочила через вражеское поле. А это означало, что она стала Королевой! Пешка-Королева придала белой армии новые силы. В этом бою благодаря новой Королеве, белые одержали победу.

Маленькая, незаметная пешка спасла Короля. Никогда не нужно терять надежду на лучшее и бороться, даже когда кажется, что все потеряно.

Самостоятельная работа: Дать задание, самостоятельно расставить все пешки на доске на скорость, называя вслух.

Занятие №7. Героическая пешка. Ни шагу назад!

Цель: Познакомить детей с правилами игры для пешек.

Задачи:

- 1) совершенствовать знания детей по шахматной атрибутике;
- 2) формировать навыки запоминания;
- 3) совершенствовать умения работы со схемами, моделями.

Ход занятия.

І. Повторение пройденного.

1) На доске написано: 8 32 64

- Ребята, что это? (Числа – ответы детей).

- Что обозначают эти числа в шахматах? (8 – число вертикальных и горизонтальных линий, 8 фигур, 8 пешек, 32 – темные и светлые поля, 64 – всего полей)



II. Новый материал. Игра «Определи на ощупь» (Волшебный мешочек) В мешочке все шахматные фигуры, кроме пешки. *(Дети по очереди берут фигуру, не вынимая из мешочка, определяют ее и выставляют на доску)*

Итог по игре:

- Вы не сделали ни одной ошибки, значит хорошо знаете шахматные фигуры. (или: - вы еще путаете фигуру «А» с фигурой «Б»). (Сразу сравнить две фигуры, найти отличия)

Выход на тему.

- Какого шахматного жителя здесь не хватает? (Правильно, пешки!)

- Сегодня на занятии мы будем говорить о пешке и о том, как она передвигается по шахматной доске.

1) Посмотрите снова на эти числа: 8 32 64

И скажите, какое из них относится к пешкам? Почему? *(Задания подобраны и для проверки знаний, и для процесса запоминания. Одно логически выходит из другого.)*

2) - А сейчас я скажу что-то очень важное. Мы с вами на ощупь определяли шахматные фигуры. Мы их видим на доске. Но **пешки не являются шахматными фигурами**. Это правило надо запомнить. (На доске появляется знак)



НЕ ЯВЛЯЕТСЯ ФИГУРОЙ

• Это запрещающий знак. Где вы видели такой похожий знак?

3) Основной ход пешки.

а) Так как пешки у нас сегодня именинники, я уберу все шахматные фигуры с доски. Оставлю только одни пешки. Посмотрите, они стоят стройными рядами, как настоящие солдатики.

- На какой линии они стоят? (На 2-ой и на 7-ой горизонтальной линии-показ). Пешки всегда героически защищают свое королевство.

- А знаете почему их называют героическими?

Потому что у них строгий приказ от самого короля: **«Только вперед! Ни шагу назад!»** И ходят они только так. (Показать движение пешки).

б) Практическая работа. Дети ходят пешками по доскам.

в) - И только **один раз пешка может**, если захочет, **перепрыгнуть одно поле**, если она стоит в начальной позиции, т.е. на 2-ой и на 7-ой горизонтальной линии (Показать на шахматной доске)

- Вы обратили внимание, по каким линиям ходят пешки? (Ответ: по вертикальным.) *(Выставить на доску букву «В»)*

- Какой приказ король дал пешкам? (**«Только вперед! Ни шагу назад!»**) Они защищают своего короля и **бьют** соперника только **наискосок**. (Показать)

Закрепление.

1) - А может пешка ходить назад? (Только вперед!)

2) - Ребята, пешка никогда не перепрыгнет через другие знаки или фигуры, потому что она **ходит только вперед по вертикали**. (Показать еще раз на доске)

3) Так почему же пешку называют героической?

4) Рассказ детей о пешке по схематичному плану.

Итог. Что запомнилось с занятия лучше всего? А что было трудным?

Цель: Познакомить детей с ладьей и правилами игры для ладьи.

Повторение пройденного материала.

- Давайте подготовимся к путешествию. Начнем с разминки.
- 1. Какая шахматная дорожка тянется слева направо? Справа налево (Горизонталь.)
- 2. Какая шахматная дорожка тянется сверху вниз. Снизу вверх (вертикаль)
- 3. Что следует за белым полем на шахматной доске, за черным полем (черное поле, белое поле)
- 4. Сколько белых полей в каждой горизонтали? вертикали? (По 4.)
- 5. Сколько шахматных фигур всего? (32)
- 6. Сколько клеток на шахматной доске? (64)
- 7. Покажите **горизонтали (вертикали и диагонали)** на шахматной доске.
- 8. Покажите руками горизонталь (Дети имитируют самолёт, размахнув руки в стороны)
- 9. А теперь диагональ (Самолёт наклоняется, чтобы сделать поворот)
- 10. А теперь покажите вертикаль (Дети поднимают руки вверх).

Игра «Чудесный мешочек»

–Вы должны на ощупь достать из чудесного мешочка ладью. (Дети достают).

История фигуры

– Эта фигура похожа на крепостную башню. Иногда у нее на голове есть небольшие зубцы, которые выглядят как небольшие кирпичики.

Во многих странах Востока Шахматную Ладью очень любили, так как считали ее самой сильной фигурой, даже намного сильнее Ферзя. Она не всегда стояла, как крепость, на месте. Была и боевой колесницей – Ратхи – самым грозным оружием того времени, носилась по полям и по доске.

Повоевав, войско всегда возвращалось в город и зиму проводило за высокими крепостными башнями. Иногда башни брали с собой, ставили на колеса и получался настоящий Гуляй-город. Ехала такая крепостная башня на колесах по полям и дорогам. Сотня солдат из пушек поливала огнем врага. Сзади за крепостными стенами пряталось остальное войско, готовое наскочить и атаковать врага в любой момент. Появление таких гуляющих крепостей в армии Шаха было совершенно неожиданным для врага.

Во всех странах эта шахматная фигура так и называется: Крепость, Башня, Тура (многие дедушки эту фигуру как раз так и называют), привыкли и отвыкнуть не могут.

Местоположение Ладьи

Покажите на доске, где стоит ладья. Ладьи стоят по краям доски.

Обычно дело до них доходит только в середине партии, когда никто не мешает им как следует развернуться.

Знакомство с ходом ладьи.

Видимо, ладья упряма, если ходит только прямо, не петляет — прыг да скок, не шагнёт наискосок.

Так от края и до края может двигаться она.

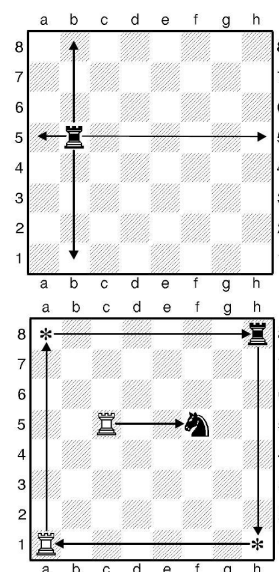
Эта башня боевая неуклюжа, но сильна.

Шаг тяжёлый у ладьи, в бой её скорей веди.

Ладьи очень храбрые, но не слишком хитрые. Они ходят только по линиям. Ладья может ходить только по вертикальной или горизонтальной прямой, зато на любое количество клеток. Но если она упрётся в край доски или другую фигуру своего цвета, ей придётся остановиться. Ладья берёт любую фигуру, стоящую на одной с ней линии.

ФИЗМИНУТКА Веселая переменка.

- 1. Левой рукой как бы забиваете гвоздь молотком, а правой гладьте что-то утюгом.
- 2. Руками массируйте мочки, одновременно делая носком тоже круговые движения.



3. Сядьте прямо на стуле. Дотроньтесь вначале левой рукой до правого уха, а правой – до левого. А теперь поменяем руки, переведем левую руку на правое плечо, правую – на левое; поменяли руки. Дотронулись до талии, затем до колен, а потом и до щиколоток. То же самое делаем по направлению вверх: колени – талия – плечи – уши.

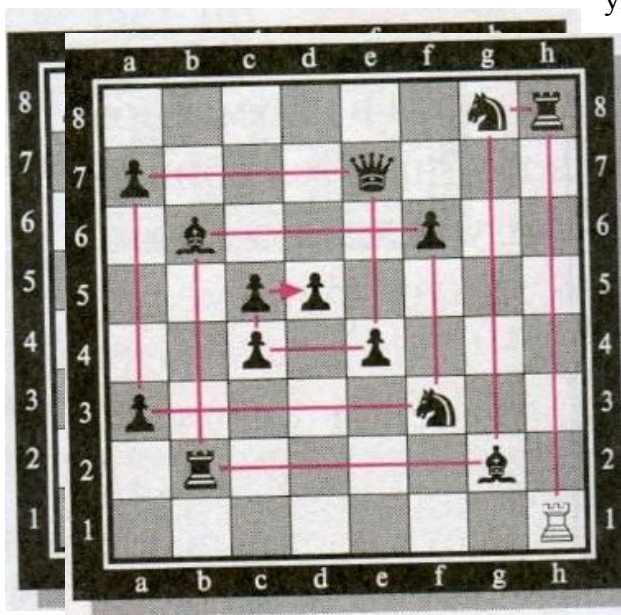
Сила ладьи

– В каждом войске по две ладьи. Оценивается ладья в 5 очков, т.е. по силе приблизительно равна пяти пешкам. При записи обозначается буквой «Л». Где стоят ладьи до начала сражения? (Дети показывают: до начала шахматной битвы белые ладьи располагаются на полях a1 и h1, чёрные—на a8 и h8)

– Кто сильнее, ладья или восемь пешек? (Восемь пешек).

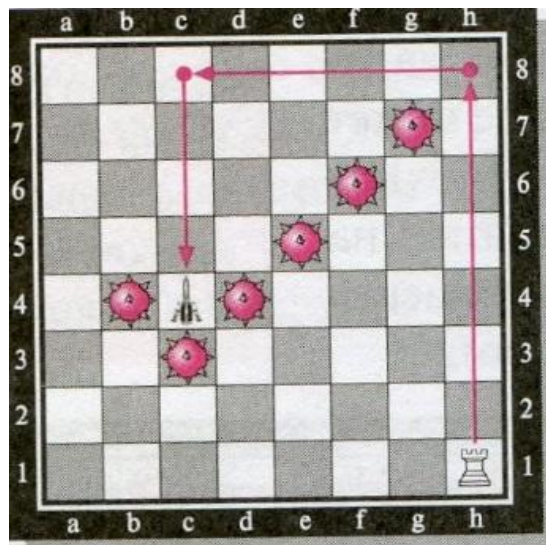
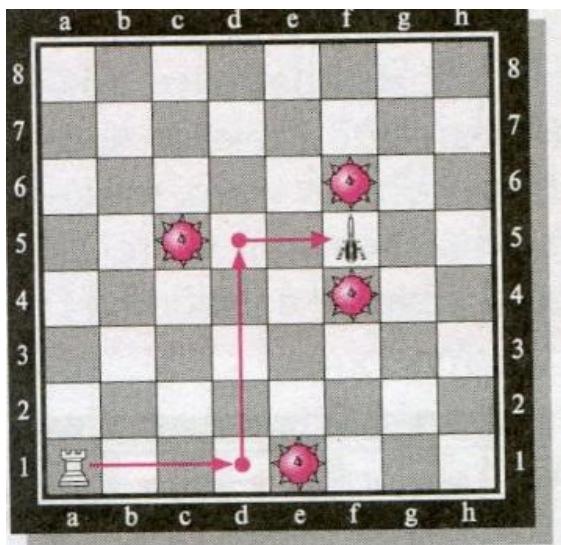
Решение дидактических задач и заданий.

- 1) **Игра «Один в поле воин»**- Белая ладья должна побить все черные фигуры, уничтожая каждым ходом по фигуре.



2) Игра «Кратчайший путь»

- Как белой ладье быстрее всего добраться до ракеты? Посчитайте, сколько ходов вы сделали?



4. Закрепление знаний. **Игра «ДА – НЕТ»**

- Ходит ли ладья по белым и черным полям;
- Может ли ладья пойти с белого поля на белое? С белого поля на черное? С черного поля на черное? С черного поля на белое?
- Может ли ладья перепрыгнуть через одно поле? Через 2 поля? Через 3 поля? Через 4 поля? Через 5 полей? Через 6 полей?
- Может ли белая ладья перепрыгнуть через черную ладью? А черная ладья через белую?
- Может ли одна белая ладья побить другую белую ладью?
- Сколько различных ходов по горизонтали может сделать ладья из углового поля? А из центрального? Сколько ходов по вертикали может сделать ладья из углового поля? А из центрального?
- Сколько различных ходов по диагонали может сделать ладья из углового поля? А из центрального?
- На сколько сторон может пойти ладья из углового поля? А из центрального?
- Может ли в начальном положении ладья сделать хотя бы один ход?

5. Итог занятия.

- Что нового узнали?

6. Домашнее задание.

- Расставь на шахматной доске 8 ладей так, чтобы ни одна из них не стояла на пути другой.

Занятие № 9. «Ладья против ладьи»

Цель занятия:

Повторить признаки, особенности, способы действий пешек и ладьи.

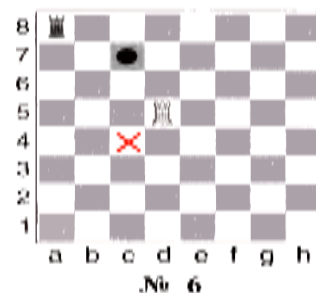
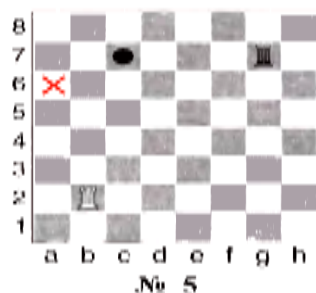
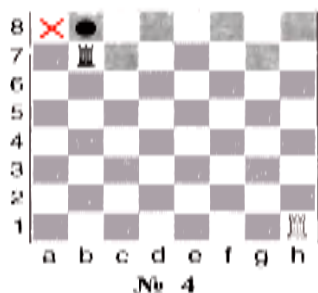
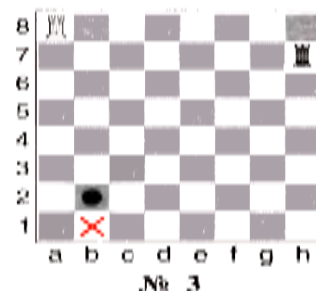
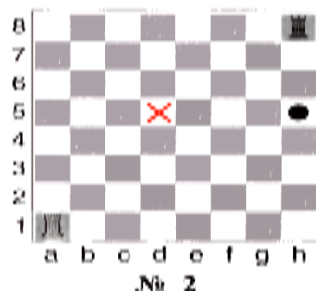
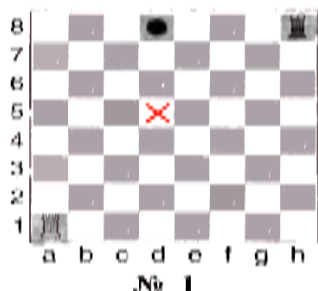
Познакомить детей с правилами шахматных поединков.

Повторение пройденного материала. Проверка домашнего задания.

- Как еще называют ладью?
- Как ходит ладья?
- Ценность ладьи.

Дидактическая игра «Захват контрольного поля»

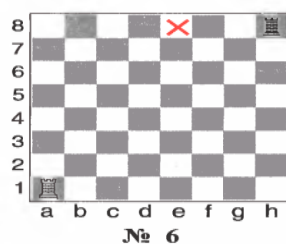
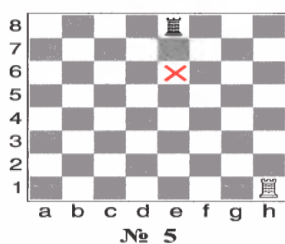
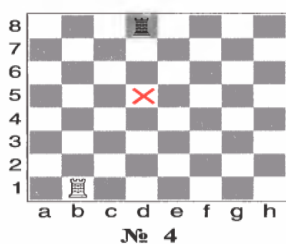
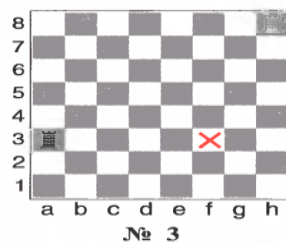
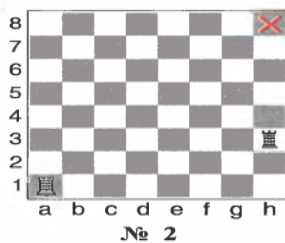
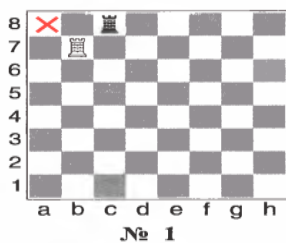
Мы попали на учебное поле сражения. Учимся нападать. Как белым за два хода установить свою ладью на поле, где стоит ракета – у вас в дневниках поле помечено крестиком (белая и черная ладьи ходят по очереди, причем черные стараются не допустить белую ладью на контрольное поле, но не имеют право ставить ладью под бой)?



Дидактическая игра «Защита контрольного поля»

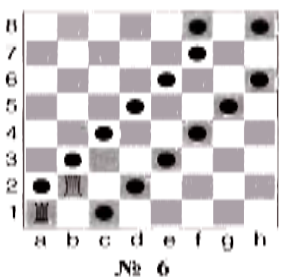
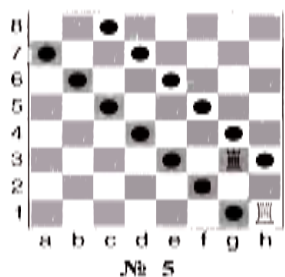
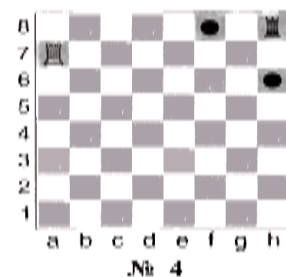
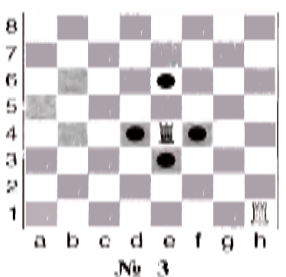
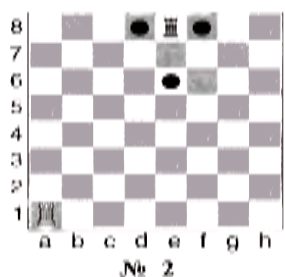
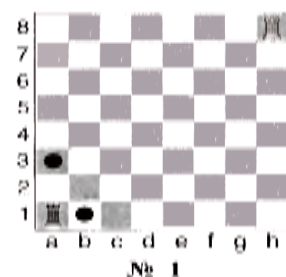
С этой задачей вы справились.

Переходим дальше. В бою необходимо не только наступать, но и уметь защищаться. Новое задание – защита контрольного поля. Сделай белой ладьей такой ход, чтобы черные не смогли поставить свою ладью на поле с ракетой – у вас в дневниках поле помеченное крестиком (иначе белые побьют черную ладью). Под бой белую ладью ставить нельзя.



Дидактическая игра «Ограничение подвижности»

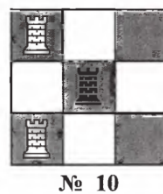
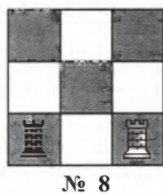
Фигура должна быть активной, должна действовать: нападать, стеснять неприятельские фигуры, завоевывать их. Она должна быть подвижной. Всякое ограничение подвижности умаляет ее силу, делает ее слабой, в результате чего она иногда становится мишенью неприятельской атаки. Найди, как белые могут своей ладьей одолеть черную ладью – вынудить ее встать под бой (белая и черная ладья ходят по очереди).



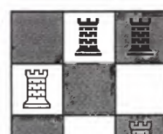
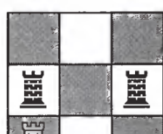
Молодцы, и с этим испытанием вы справились. Новое задание.

Дидактическая игра «Игра на уничтожение»

“Игра на уничтожение” Начинают белые. Выигрывает тот, кто побьет все ладьи противника. Кто этого добьется тот и выиграл.



- ладья против ладьи
- две ладьи против одной



- две ладьи против двух

Вы прошли все испытания. Мы поднимаемся по лестнице на смотровую площадку нашей башни – ладьи. Встали. Отвечаем на вопросы из волшебной шкатулки и поднимаемся по лестнице.

Вот и поднялись мы на самый верх шахматной башни - все узнали про ладью.

Синквэйн

Одно слово – название предмета, о чем говорили на уроке (**Ладья**)

Два слова – признак этого предмета (**Прямолинейная, упрямая**)

Три слова действия, которые совершает этот предмет (**Ходит, рубит, защищает**)

ЗАГАДКИ ИЗ ТЕТРАДКИ

1. Какими словами оканчиваются такие стихотворные строчки?

Вперед и назад ходит браво,
Помчится налево, направо.
Ту фигуру знаю я,
Ведь зовут ее ...

Ладья торопится в поход,
Скорей найдите лучший ...

2. По клеткам какого цвета ходят ладьи?
3. Может ли ладья пойти с белого поля на белое? С белого на черное? С черного на белое? С черного на черное?
4. Может ли ладья перепрыгнуть за один ход через одну клетку? Через две клетки? Через три? Четыре? Пять? Шесть?
5. Может ли ладья перескочить через семь полей?
6. Сколько различных ходов по горизонтали может сделать ладья из углового поля? А из центрального поля?
7. Сколько различных ходов по вертикали может сделать ладья из углового поля? А из центрального?
8. Сколько различных ходов по диагонали может сделать ладья из углового поля? А из центрального? Ходит ли ладья по диагонали?
9. Перепрыгивает ли белая ладья через черную? А через белую?
10. Расставь на шахматной доске начальное положение. Может ли здесь какая-нибудь ладья сделать ход? Почему?

11. На сколько сторон может пойти ладья из углового поля? А из центрального?

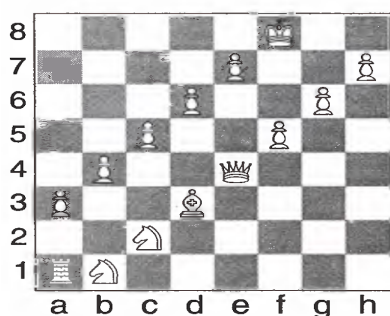
12. За сколько ходов ладья обежит вокруг шахматной доски, двигаясь только по углам?

13. Найди пути ладьи, которые представляли бы собой квадрат и прямоугольник.

14. Отыщи путь ладьи, который похож вот на такие буквы: Г, Е, Н, П, Т, Ч, Ц, Ш, Щ.

15. “Диагональ”. Расположи две, три, четыре, пять, шесть, семь, восемь ладей на шахматной доске так, чтобы ни одна из них не стояла на линии другой.

16. “Ступеньки”. Как белой ладье пробраться в противоположный угол шахматной доски?



ИТОГ ЗАНЯТИЯ

Вопросы из шахматной шкатулки:

Рефлексия

Из шахматных фигур выбери ту, которая соответствует твоей работе сегодня на уроке, прикрепи на доску.

Занятие № 10. Вежливые слоны.

Цель: Познакомить детей с правилами игры для слона.

Задачи:

1. продолжать формировать знания детей по шахматным атрибутам;
2. продолжать отрабатывать правила игры для пешки и ладьи;
3. продолжить работу по развитию речи;
4. совершенствовать процесс запоминания (мнемотехника, сравнения, работа со схемами, моделями)

Ход занятия

I. Повторение пройденного материала.

- 1) Создать игровую ситуацию на демонстрационной доске (разыграть несколько положений с пешкой (-ами) и ладьёй (-ями)).
- 2) - Расскажите о ладье по схеме.

II. Новый материал «Вежливые слоны».

1. Определение темы.

Ладьями старый король укрепил своё государство, а кто является телохранителями короля? (Слоны – ответы детей).

- Сравните пешку и слона (Дети сравнивают, высказывая свои наблюдения)

- Да, пешка и слон – воины, солдаты. Только слон выше пешки. У пешки круглая шапочка, а у слона с заострённым наконечником. Слон-именинник сегодня, слон-тема нашего занятия.

- 2) Совместная работа составления рассказа о слоне.

На доске схематичный рисунок:

-Что означает этот рисунок?

-Как вы думаете, о чём будем говорить дальше?

- Является фигурой (На доске появляется знак)

- А дальше о чём говорить? (Как слон ходит)

- Вспомните, как ходят пешки, ладьи?

- А слоны ходят **наискосок, по диагоналям**. (Показать на доске варианты движения)

- А на схеме это выглядит так. (Показ схемы на доске)

- Покажите на шахматных досках, как двигается слон (практическая работа)

- 3) - Ребята, а как же бьёт слон?

- И **бьёт он тоже наискосок**.

Про него даже стихотворение есть:

«Я - слон, я смел, и строен, и высок:

Предпочитаю ходить и бить

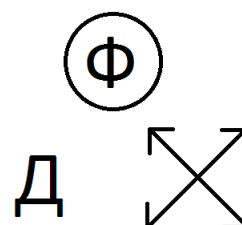
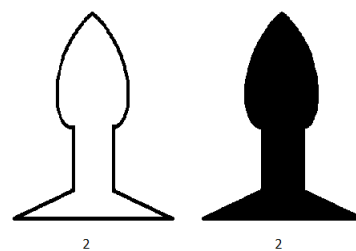
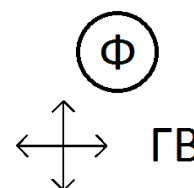
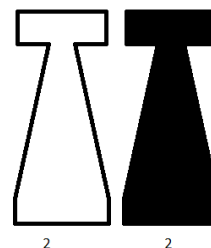
Всегда по – своему: наискосок». (Можно с детьми заучить наизусть)

III. Итог. Рассказ о слоне по схеме:

- В каждом шахматном королевстве по 2 слона: 2 белых и 2 чёрных слона
- Слон является фигурой
- Ходит и бьёт всегда по диагонали.

!!!! Слон-телохранитель короля.

IV. Практическая работа на демонстрационной шахматной доске. Предложить детям разыграть несколько положений, например, «Слон против слона», «Ладья против слона», «Пешки против слона» и др.»



Занятие № 11. Могучая фигура. Ферзь.

Цель: Познакомить детей с правилами игры для ферзя.

Задачи:

1. Продолжить формировать знания детей по шахматной атрибутике.
2. Совершенствовать умения игры пешкой, ладьей и слоном.
3. Продолжить работу по развитию речи.
4. Совершенствовать умения работать со схемами, моделями.

Ход занятия.

I. Повторение, закрепление пройденного материала. Актуализация знаний.

Практическая работа на демонстрационной доске.

1) Использование фишки вместо фигуры для определения уровня знаний детей (Фишка – нейтральная фигура по отношению к другим фигурам.). *Воспитатель заранее ставит фишки на предложенные места:*

Фишка синего цвета – пешка на поле G – 7.

Фишка жёлтого цвета – ладья на поле H – 8.

Фишка красного цвета – слон на поле F – 8.)

-Место какой фигуры в начале игры показывает фишка жёлтого цвета? (Ладьи)

-Место какой фигуры в начале игры показывает фишка красного цвета? (Слона)

-А фишка синего цвета? (Пешки)

2) –Покажите, как ходит пешка, как двигаются ладья и слон. (Дети подходят к демонстрационной доске по очереди, показывают движение пешки и фигур.)

3)-Что может сделать ладья, если на её пути стоит чужая фигура? (Ладья может взять чужую фигуру и встать в клеточку на её место.) (Разыграть это положение.)

4)-Может ли ладья перепрыгнуть через свою фигуру, стоящую у неё на пути? (Нет, она должна остановиться в любой клетке, не доходя до своей фигуры.)

II. Новый материал.

А) Определение темы.

П

?

оставить знак на место ферзя на демонстрационной шахматной доске.

-Кто знает, какая фигура должна стоять здесь? (Ферзь)

?

(Убрать знак, поставить фигуру-ферзя.)

Тема нашего занятия-ферзь.

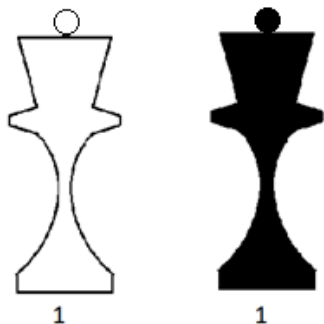
- Покажите на своих шахматных досках, где стоит ферзь. (Дети показывают.)

!!! Внимание! Ферзь любит свой цвет. Если он белый, то стоит на белом поле, если чёрный – на чёрном поле.

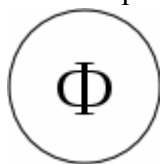
-Кем является ферзь в шахматном королевстве? (Ферзь – мудрый помощник короля.)

Б) Изучаем фигуру.

На магнитной доске схема:

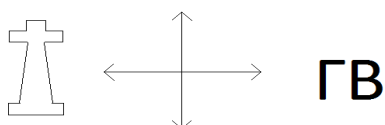


-  Что обозначает число 1 на схеме? (В каждом королевстве по одному ферзю: 1 белый и 1 чёрный ферзь.)



Выставить на доску знак: что обозначает этот знак?
(Ферзь является фигурой.)

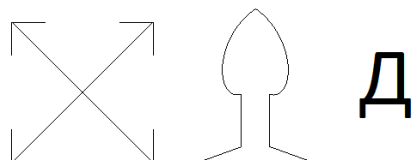
- А дальше о чём мы будем говорить? (Как двигается ферзь.)
- Посмотрите на эту схему, расшифруйте ее и скажите, какая фигура двигается так?



(Ладья.)

(Выставить на доску ладью.)

- А теперь расшифруйте этот ход. Какая фигура так двигается?



(Слон.)

(Выставить на доску слона.)

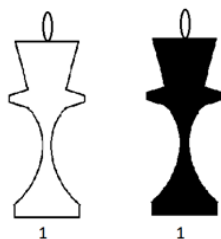
- Если мы соединим эти 2 схемы, то у нас получится:



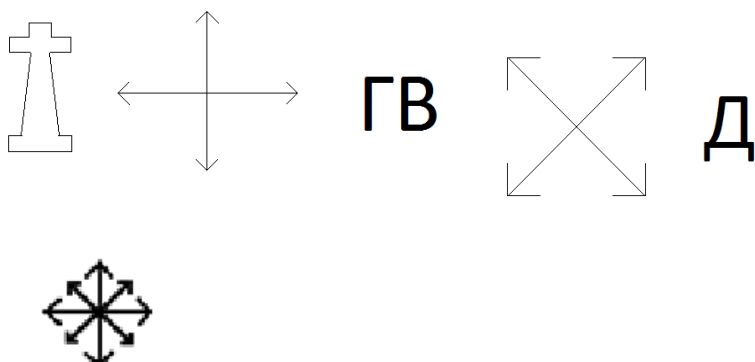
- А теперь-ВНИМАНИЕ-я скажу что-то очень важное. **Ферзь может ходить, как ладья и как слон, и бить так же, как ладья и слон. Это самая сильная фигура. Про неё говорят: «могучая фигура».**

III. Закрепление о новой фигуре. (Рассказы детей о ферзе по схеме.)

(Можно изменить схему, найти лишнее или недостающую часть полной схемы, вырезанные фигуры из бумаги соединить-найти половинки)



- В каждом королевстве по одному ферзю: 1 белый и 1 чёрный ферзь.
- Ферзь является фигурой.



Ферзь может ходить и бить как ладья и как слон.

Ферзь – самая могучая и сильная фигура.

IV. Практическая работа. (Предлагаются разные игровые ситуации)

1) Поставить на доску белого и чёрного ферзей так, чтобы они не нападали друг на друга, и предложить детям играть до тех пор, пока один из ферзей не окажется проигранным.

2) Поставить на поле шахматной доски следующие фигуры, не контролируемые фигурами противников:

- белого ферзя и чёрную ладью; •чёрного ферзя и белого слона;
- белого ферзя и чёрного слона; •белого ферзя, чёрную ладью и двух слонов;
- чёрного ферзя, две белые ладьи.

Все позиции разыгрываются детьми. (Воспитатель оказывает дозированную помощь)

V. Итог.

Что понравилось на занятии? Что интересного о ферзе расскажете дома родителям?

Занятие № 13. Король - главная фигура в шахматной стране.

Цель: познакомить детей с правилами игры для короля.

Задачи:

- 1) Продолжить формировать знания детей по шахматной атрибутике.
- 2) Продолжать отрабатывать правила игры для пешек, для всех фигур.
- 3) Совершенствовать умение работы со схемами, моделями.
- 4) Продолжать развивать процесс запоминания.

(Это занятие я решила сразу начать с нового материала, так как считаю, что на этом этапе дети имеют достаточный опыт рассказа по схемам, а также разумнее начать игру в парах со всеми фигурами)

Ход занятия.

I.Новый материал.

1)-Кто самый главный в шахматной стране? (Король).

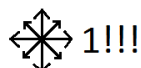
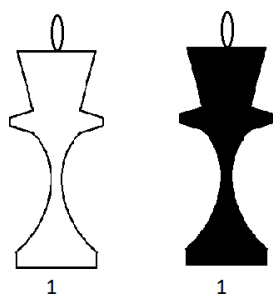
- Между какими фигурами стоит король в начальной позиции? (между ферзём и слоном) Запоминание фигуры. *Отличие от ферзя визуально, наощупь, соединение половинок в целую фигуру.*

-Какое место определил старый король молодым королям? (5-е место)
(Кукла-шахматный король)

- Кто защищает короля с переднего фланга? (пешки)

Запомните! Король всегда защищён. Он хоть и главный, но не самый сильный.
(Можно повторить вместе и индивидуально)

2) На магнитной доске составлена схема рассказа о короле. Детям предлагается сразу прокомментировать схематичный план о короле. Воспитатель дополняет ответы.



-В каждом королевстве по 1 королю: 1 белый, другой -черный.
 -Король является фигурой.
 -Король ходит на одно поле вокруг себя. И бьёт так же, как и ходит – на одно поле вокруг себя. Король всегда должен быть на шахматной доске. Без короля нет игры. Его надо беречь!!!

3)Рассказ по схеме. Вызвать 2 - 3 детей для составления рассказа о короле.

II. Практическая работа.

- Провести эстафету на демонстрационной шахматной доске на быструю и правильную расстановку всех фигур, называя вслух, где они размещаются: «Чья команда быстрее расставит шахматные фигуры?»

- Пробная игра: предложить детям сыграть всеми фигурами (Игра в парах).

III. Итог. Что хорошо получается, а что еще трудно? Что расскажите дома родителям о шахматах?

Занятие № 17. «Прыг, скок и вбок» (Конь)

Цель: Познакомить детей с правилами игры для коня.

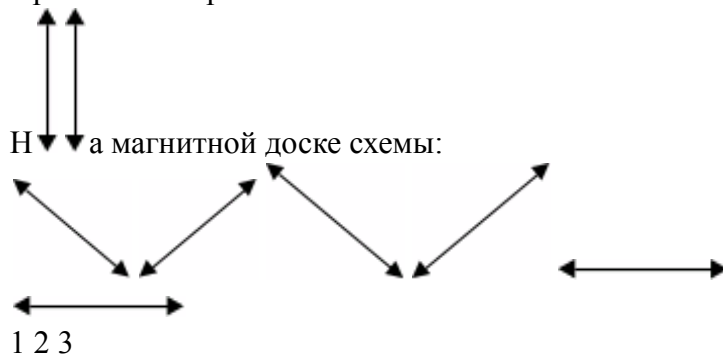
Задачи:

1. Продолжить формировать знания детей по шахматной атрибутике.
2. Совершенствовать умения играть ладьей, слоном и ферзем.
3. Продолжать совершенствовать умения работы со схемами, моделями.
4. Продолжать развивать процесс запоминания.

Ход занятия.

I. Повторение пройденного материала.

Практическая работа.



Игра «Соотнеси схему с фигурой».

- Я называю фигуру, а вы мне показываете цифру, которая относится к данной схеме.(У каждого ребенка три карточки с цифрами 1,2,3 для обратной связи)

Ребенок, который правильно показывает цифру, рассказывает о данной фигуре.

Подведение итога результатов игры.



I. Новый материал.

1) На магнитную доску поставить коня.

- / О какой фигуре сегодня будем говорить? (о Коне)
- Покажите на своих шахматных досках(моделях), где стоит конь.



2) А сколько коней в шахматном королевстве?
2 2



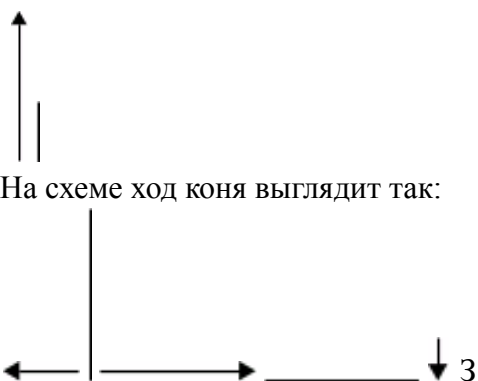
(По 2 коня в каждом шахматном королевстве)



3) А дальше о чем будем говорить?

- Конь является фигурой.

4) Самое главное, ребята, как двигается конь: «**Два поля прямо, одно поле вбок**» или «**одно поле прямо, два вбок**». **Ход коня представляет собой прыжок, похожий на букву «Г».** Конь всегда перескакивает с белого поля на черное, а с черного поля на белое. Он совершает всегда 3 шага за один ход.



На схеме ход коня выглядит так:

- Показать движение коня несколько раз на демонстрационной шахматной доске.
- Предложить детям подвигаться, как «коняшки». (Физминутка.)

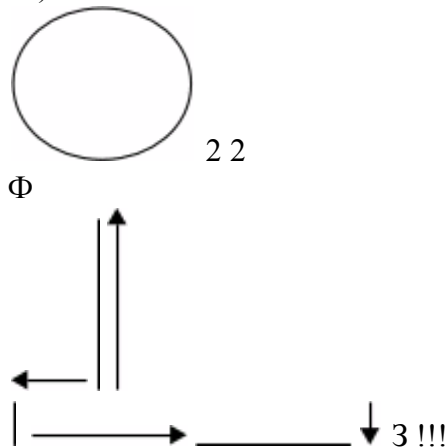
!!! Внимание! Сейчас я скажу что-то очень важное. **Конь – единственная фигура в шахматах, которая может перепрыгивать и через свои и через чужие фигуры.**

5) А берёт, **уничтожает** фигуры и пешки противника не по пути движения, не во время прыжка, а **наконечной «остановке»**. (Показ на демонстрационной доске взятия конем фигуры противника).

6) Конь - фигура хитрая. Про него так и говорят: «Прыг, скок и вбок!».

III. Закрепление.

Составьте рассказ по этой схеме: (предварительно постараться запомнить схему, закрыв глаза)



• *Рассказ детей по схеме, глядя на нее; отвернувшись от схемы, обратный рассказ.*

В каждом королевстве по 2 коня: 2 белых и 2 черных коня.

Конь является фигурой.

Ходит конь буквой «Г», делая всегда 3 шага.

Бьет фигуры на конечной «остановке».

Конь – фигура хитрая. Про него так и говорят: «Прыг, скок и вбок!».

• *Итог.* Чей рассказ вам понравился и почему?

IV. Практическая работа (на моделях -маленьких досках.)

Предложить детям пройти:

- Конём по свободной доске с одного угла в другой;
- Белым конём с первой горизонтали последней;
- Черным конём с последней горизонтали до до первой;
- Разыграть позицию: 2 белых коня против 2-х черных коней.

V. Итог.

Что запомнилось с занятия больше всего? О какой шахматной фигуре будете рассказывать дома?

Занятие 31. Не часы, не люди, а ходят и бьют

Цель: закрепить полученные знания детей о шахматах и шахматных фигурах.

Задачи: 1. Формировать навыки игры в шахматы.

2. Развивать логическое мышление при работе с загадками (загадка-это логическая задача), внимание, память.

Ход занятия.

I. Определение темы занятия.

- Прочтите запись на доске. (*В группе всегда есть читающие дети*).

- Что это? (загадка) Почему загадка? Отгадайте и докажите свою правоту (*Заучивание загадки*)

- Сегодня, ребята, мы повторим всё, что знаем о шахматах и шахматных фигурах. В этом нам поможет волшебная шахматная шкатулка. В ней на карточках написаны интересные вопросы и загадки.

II. Работа с загадками.

• Дети по очереди подходят к столу воспитателя, берут из шахматной шкатулки карточки. Воспитатель читает задание. Дети отвечают (доказывают ответ, отгадку: определяют место пешки или фигуры на шахматной демонстрационной доске, рассказывают о ней).

Загадки и вопросы на карточках:

1. «Только вперёд и ни шагу назад!» О каком жителе шахматного королевства так говорят? (О пешке)

2. «Стою на краю, путь откроют – я пойду. Только прямо я хожу, как зовут, не скажу». (Ладья)

3. «Не живёт в зверинце, не берёт гостинцы, по косою он ходит, хоботом не водит». (Слон)

4. «Передвигается не косо и не прямо, а буквой «Г» - так шахматисты говорят» (Конь)

5. «Эта фигура любит свой цвет, для неё нет цвета своего милей, может ходить, как Ладья и как Слон – и прямо и наискосок. Направо, налево, вперёд и назад... И бьёт она так же, как ходит. Вот так». (Ферзь)

6. «Гладкий, люблю я, расчищенный путь: на шаг в любую сторону могу шагнуть!» (Король).

7. Какая фигура в шахматном королевстве является главной? (Король)

• Итог. Исправление ошибок (Повторить загадку, если в отгадке была допущена ошибка. Продемонстрировать (ребёнок) ход фигуры на демонстрационной доске для лучшего запоминания)

• Игра «Найди половинку» (Предложить соединить вырезанные из бумаги по контуру и разрезанные кривыми линиями шахматные фигуры)

III. Практическая работа в парах.

1) - А теперь будем играть в шахматы. Садитесь за шахматные доски. Проверьте, правильно ли положена доска (**Белое поле должно быть в правом нижнем углу доски!**), на своих ли местах стоят фигуры (вариантов несколько, например, на двух досках допущены ошибки в расстановке фигур, неправильно положена шахматная доска).

2) - С какого хода начнём игру? (Ходом белых).

3) Игра в парах. Тренировка (закljučается в 4-5 ходах каждого игрока)

IV. Итог. Что было для вас трудным? (Воспитатель оценивает работу детей, даёт советы.)